

MINISTÈRE DU COMMERCE ET DE L'INDUSTRIE.

DIRECTION DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

BREVET D'INVENTION.

Gr. 20. — Cl. 1.

N° 758.739

Nouveau jeu de fléchettes.

M. MARCEL MELOT résidant en France (Nord).

Demandé le 22 juillet 1933, à 14<sup>h</sup> 3<sup>m</sup>, à Paris.

Délivré le 7 novembre 1933. — Publié le 22 janvier 1934.

La présente invention concerne un nouveau jeu de fléchettes, caractérisé par la combinaison d'une cible destinée à recevoir lesdites fléchettes et d'un dispositif à billes  
5 actionné par les fléchettes lorsqu'elles touchent un point déterminé dans ladite cible.

Conformément à l'invention, le jeu comporte une cible montée sur un bâti en bois derrière lequel est prévue une série de petits couloirs de la dimension des billes, lesquels délivrent celles-ci derrière un grillage prévu extérieurement au bâti. A la partie  
10 comprise entre le bâti et le grillage se trouve une série de pointes entre lesquelles cheminent les billes. A la partie inférieure du grillage sont disposées des cases destinées à recevoir les billes. Au-dessus de ces cases sont fixées deux traverses entre lesquelles  
15 coulisse une case amovible que l'on peut manœuvrer à la main, et qui est destinée à recevoir, si le joueur est assez adroit, une bille se déplaçant derrière le grillage et tombant de clou en clou. Cette case amovible peut être mise en communication avec un  
20 trou prévu dans le bâti, lequel conduit la bille à une autre case portant une numérotation donnée.

Le gagnant est celui qui a totalisé à l'aide de fléchettes déterminées un plus grand  
30 nombre de points.

L'invention concerne par ailleurs un dispositif à pièces de monnaie permettant de

restituer les billes une fois qu'elles ont été utilisées et par conséquent d'assurer le paiement de chacune des parties. 35

Ce dispositif consiste en principe en un guide dans lequel on place une pièce de monnaie qui tombe le long dudit guide et actionne un levier libérant une traverse oscillante sur laquelle tombent les billes après  
40 que celles-ci ont quitté la case numérotée. Une fois que les billes ont quitté la traverse après basculement de celle-ci, elles tombent dans la partie inférieure du bâti, et s'échappent vers l'extérieur dans une rainure destinée à les recevoir. 45

Sur le dessin annexé, on a représenté, à titre d'exemple, un mode de réalisation de l'invention :

La fig. 1 est une vue de face, la partie 50 inférieure du bâti étant ouverte;

La fig. 2 est une vue de dos de la partie supérieure;

La fig. 3 est une coupe de la fig. 2, suivant 3-3 de la fig. 2. 55

Sur les montants 1, 1' est fixée de toute manière convenable, par exemple à l'aide de vis 2, une plaque 3 recevant une cible 4 dont la partie centrale 5 peut s'enfoncer contre l'action d'un ressort tel qu'une lame 6. 60

A la partie postérieure du plateau 3 est montée une série de petits couloirs 7 avec rainures 8 le long desquelles roulent les billes, celles-ci passant par les couloirs 7' et

Prix du fascicule : 5 francs.

7", butant de là sur une pièce de bois verticale 9, puis roulant le long de 7" pour tomber à son extrémité.

Sur le plateau 3 est prévue par ailleurs  
5 une pochette fixe 10 destinée à recevoir les billes qui doivent être jouées et passent derrière ledit plateau par l'alésage 10' d'où elles tombent sur la réglette 7', étant arrêtées dans leur course par une pièce coudée  
10 11 montée sur la partie centrale mobile 5 de la cible 4. La partie inférieure de la pièce coudée 11 arrête les billes tel qu'en 12.

En dessous du plateau 3 fixé aux montants 1 est prévue une série de barreaux 13  
15 dont l'espacement est légèrement inférieur au diamètre des billes. D'ailleurs, ces barreaux qui peuvent être remplacés par un grillage, sont fixés aux montants 1 en avant du fond 14, sur lesquels sont placés des  
20 clous tels que 15, disposés en quinconce. Les billes sautent d'un clou à l'autre pour tomber dans les cases 16 et 17. Ces cases se trouvent placées sous deux traverses 18, entre lesquelles coulisse une cuvette mobile  
25 19 dont la partie creuse est légèrement supérieure à la dimension des billes et qu'on peut manœuvrer à la main pour recevoir la bille si le joueur est assez adroit.

A la partie gauche de la fig. 1, le fond 14  
30 est par ailleurs muni de l'alésage 20 de la dimension d'une bille et par lequel on peut y faire tomber celles qu'on a pu recueillir dans la cuvette 19.

La partie inférieure des cases 16, 17,  
35 montée à rotule ou à charnière, est commandée par le bouton 21, ce qui permet de basculer et de faire tomber directement ou indirectement après butée sur une réglette 22, les billes sur la réglette oscillante 23  
40 mobile tournant autour d'un axe 24. Cette pièce 23 est maintenue dans la position indiquée sur la figure 1 à l'aide d'un levier 24 d'axe 25 et le bec 23". La dernière réglette 26 permet de canaliser les billes et de les amener devant l'alésage 27, les achevant dans la rainure 28 prévue à la partie inférieure du jeu. La commande du levier 24 est assurée par la pièce de monnaie que l'on glisse dans la fente 29 prévue le  
50 long du montant 1', laquelle pièce guidée dans la rainure 30 d'épaisseur égale à son diamètre frappe le levier 24 étant donné que

l'écartement du levier 24 dans sa position normale par rapport au fond 14 est légèrement inférieur au diamètre de la pièce. 55

Le fonctionnement de l'ensemble du dispositif ci-dessous décrit est le suivant :

Lorsque toutes les billes sont remises entre les mains des joueurs, elles sont placées dans la cuvette 10, d'où elles sortent par 60 l'alésage 10' et tombent par le couloir 7'. Ces différentes billes 12', 12", etc., sont placées les unes derrière les autres et sont retenues par la partie inférieure 11' de la pièce coudée 11, reliée à la partie centrale 65 5 de la cible 4. Sous l'action d'une fléchette frappant la partie centrale 5 avec une force suffisante, cette partie centrale de la cible s'enlance contre l'action du ressort 6, et fait avancer suffisamment la pièce 11 et son extrémité inférieure 11' pour que les billes puissent passer entre l'extrémité 11" de la partie 14' du fond 14, et tomber de là sur une autre réglette 7", et ainsi de suite. Cependant, l'action du ressort est telle que 75 lorsqu'une bille est passée, il revient immédiatement à sa position initiale, la bille 12' vient alors buter contre la partie inférieure 11'. Chaque fléchette venant frapper à la partie centrale 5 de la cible 4 détermine le 80 dégagement d'une bille. Lorsque la bille 12' est arrivée sur la réglette 7", elle vient ensuite derrière la partie grillagée ou fermée par les barreaux 13 et saute d'un clou 15 au suivant jusqu'à ce qu'elle arrive au rang 85 inférieur de ceux-ci, et de là tombe soit dans la case 16, soit dans la cuvette mobile 19 si le joueur est assez habile et assez vif pour que, aussitôt que la fléchette a frappé la partie centrale 5 de la cible 4, il se pré- 90 cipite vers le jeu pour prendre en mains la cuvette mobile 19, et la déplacer pour recevoir la bille qui saute de clou en clou.

Une fois que toutes les billes sont épuisées, on totalise le nombre de points obtenus 95 par chacun des joueurs à l'aide des billes tombées dans les différentes cases.

Pour qu'une nouvelle partie puisse se jouer, il est nécessaire de récupérer toutes les billes qui se trouvent toutes logées dans 100 lesdites cases. On manœuvre donc le levier 17 qui les fait tomber sur la réglette 23 d'axe 24, et présentant en position de repos la position montrée sur la figure 1, grâce au

balourd 23' et le bec 23'' contre lequel vient buter l'extrémité 23'''.

Lorsque les billes sont toutes sur la réglette 24, l'action du balourd est compensée et la pièce 23 a tendance à basculer normalement dans le sens de la flèche *f*. Elle en est empêchée par l'extrémité 24' du levier coudé 24 d'axe 25, grâce au ressort dont il est muni, le maintenant dans une position d'engagement avec 23.

Le basculement de la pièce 23 est assuré par la pièce de monnaie que l'on glisse dans la fente 29, et qui fait basculer le levier 24 en dégageant la partie 24' par rapport à l'extrémité de la partie 23' de la pièce 23 munie du balourd. Les billes tombent alors sous l'action de leur propre poids en faisant basculer la pièce 23, glissent sur la réglette 26 et s'échappent par l'alésage 27 pour être recueillies dans la cuvette 28. Lorsque les billes ont quitté la pièce 23 sous l'action du balourd, celle-ci revient à sa position initiale telle que vue sur la figure 1.

Le jeu peut se jouer de la manière suivante :

Les différents joueurs ont droit à deux ou trois fléchettes et chacun d'entre eux cherche à atteindre la partie centrale de la cible de manière à obtenir le plus grand nombre de points. Le joueur joue; s'il attrape la partie centrale, il compte à son profit les points obtenus par la chute d'une bille dans l'une des cases, telles que 16, 16' ou 17, et ainsi de suite.

Il va de soi que sans sortir du cadre de la présente invention, on peut apporter différentes variantes à l'appareil décrit, ci-dessus, en particulier en ce qui concerne le dispositif qui consiste à lâcher les billes, lorsqu'elles sont placées les unes derrière les autres sur la réglette 7', le dispositif de rappel du levier 24, et ainsi de suite.

L'invention par ailleurs n'est pas limitée au jeu de flèches avec cible; on pourrait en effet sur le panneau 3 prévoir une série de pistons tels que 5, montés ou non sur une figurine comme une tête peinte, agissant sur une série de dispositifs tels que 11, 11', libérant les billes 12 disposées dans des couloirs tels que 8; suivant ces pistons, c'est une bille ou une autre qui serait dé-

clenchée, de couleur différente ou non, avec une valeur différente. On voit de ce fait qu'on peut capter différentes billes de couleur et les amener aux différentes cases telles que 16 ou 17, et agrémenter ainsi le jeu par des difficultés nouvelles.

De même on pourrait actionner les pistons 5 par des bouchons lancés par des fusils ou pistolets à air comprimé, ou à l'aide des pistolets genre Eureka, c'est-à-dire à ressort.

Enfin, on pourrait combiner l'ensemble avec une plaque prévue en avant de l'ensemble, au lieu de la rainure 28, plaque par laquelle une bille arriverait par l'ouverture 27, et tomberait dans des trous numérotés prévus dans ladite plaque, et renverserait des quilles logées sur celle-ci.

#### RÉSUMÉ :

1° Nouveau jeu de fléchettes caractérisé par la combinaison d'une cible et d'un dispositif de billes; les fléchettes frappant des parties déterminées de la cible actionnant les organes mécaniques mettant en course une ou plusieurs billes qui tombent dans un certain nombre de cases portées par le support de la cible.

2° Mode de réalisation du jeu de fléchettes comportant les caractéristiques suivantes, pouvant être prises soit séparément, soit en combinaison :

a. Une cible dont la partie centrale peut se déplacer axialement sous l'action de fléchettes qu'elle reçoit; un ressort de rappel étant destiné à rappeler automatiquement cette partie centrale en place après que le coup a été porté;

b. Sur la partie axiale mobile de la cible est prévue une pièce retenant les billes sur un couloir porté par le fond du support de la cible, et d'ailleurs, celle-ci agissant de manière qu'à chaque coup donné dans ladite partie axiale, une bille soit dégagee et mise en jeu;

c. Une série de réglettes ou couloirs permettant le déplacement des billes vers le bas;

d. Une partie visible située en dessous du support de la cible, dont la face externe est revêtue d'un grillage ou de barreaux d'un écartement légèrement inférieur au diamètre des billes et recevant un certain nombre

de clous permettant aux billes de passer sous l'action de leur poids d'un clou à l'autre;

5 e. Un jeu de réglettes fixes servant de support à une cuvette mobile destinée à recevoir éventuellement les billes et à les conduire dans l'alésage porté par le fond, lequel alésage les conduit à son tour dans une case déterminée;

10 f. Une série de cases situées juste au dessous de la partie grillagée munie de clous, et destinées à recevoir les billes. La numérotation de ces cases étant variable suivant leur emplacement;

15 g. Un fond mobile commandé par bouton est disposé à la partie inférieure des cases destinées à recevoir les billes;

h. En dessous des cases est prévu un jeu de réglettes ou couloirs permettant de con-

duire les billes à la partie inférieure de l'ensemble et de les restituer au joueur sous l'action de pièces de monnaie glissées dans une fente portée par le balourd.

3° Mode de réalisation du dispositif permettant la restitution des billes, caractérisé en ce qu'une réglette basculant à balourd, 25 bute à une extrémité, dans le sens opposé à son déplacement, par un doigt porté par les montants du bâti, et est fixée à son autre extrémité par un levier muni d'un ressort et pouvant se dégager par le passage de 30 la pièce de monnaie à la sortie de son couloir de chute.

MARCEL MELOT.

Par procuration :

G. BRAU DE LOMÉRIE et André ARMENGAUD.

21. unique

M. Melot

N° 758.739

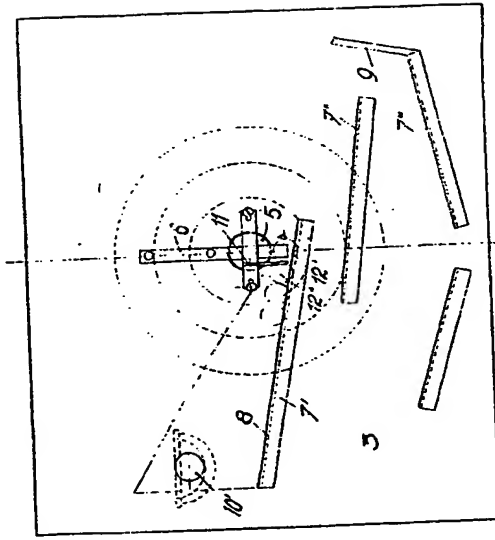


FIG. 2.

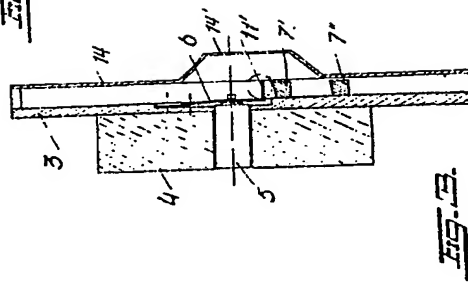


FIG. 3.

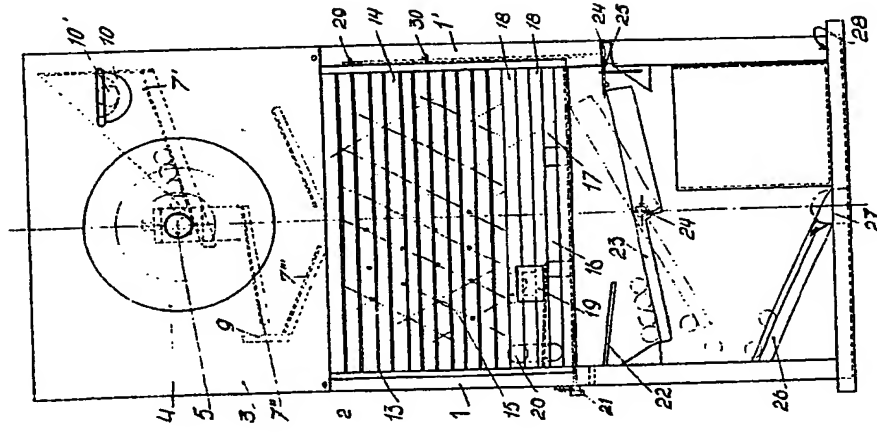


FIG. 1.

BEST AVAILABLE COPY

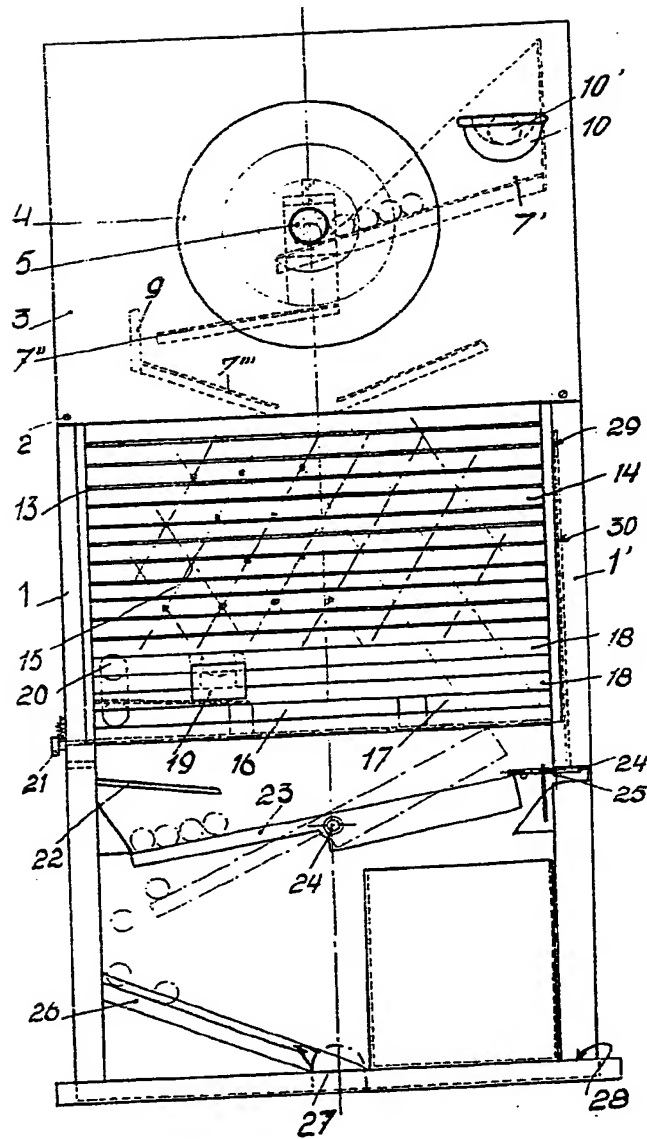
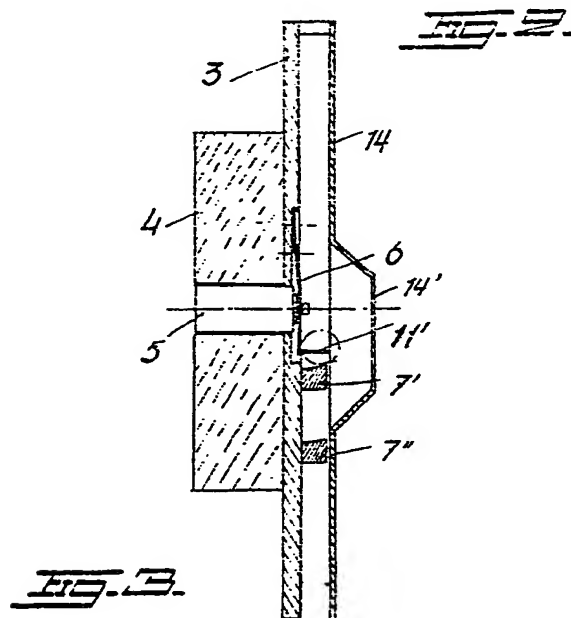
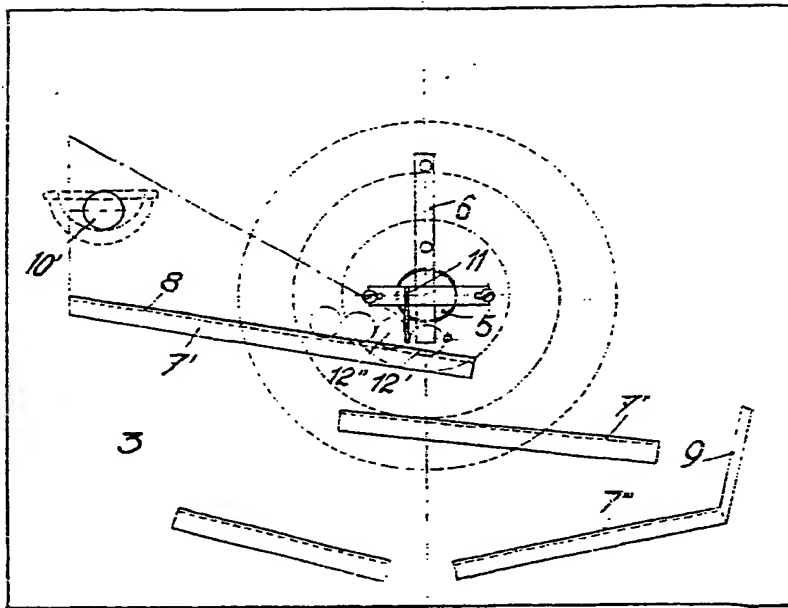


FIG. 1.



BEST AVAILABLE COPY

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**